TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE 5
AVANT-PROPOS 7
REMERCIEMENTS 9
MODE D'EMPLOI 11

CHAPITRE 1 Les défis de l'architecture de l'information 13
Jean-Michel SALAÜN, Christine DUFOUR, Audrey LAPLANTE

1. Une expertise nouvelle 13
2. Histoire d'un mouvement 14
3. Défis francophones 20
4. Les compétences d'un architecte 21
Maîtriser la gestion dynamique des projets 22
Savoir faire dialoguer et coopérer les métiers connexes 22
Modéliser l'expérience utilisateur (UX) 22
Savoir structurer l'information, les données et les ressources documentaires 23
Réaliser des prototypes (avec des technologies web) 23
Poursuivre de façon autonome et critique son développement professionnel 23

En résumé 24
Pour aller plus loin 24

CHAPITRE 2 Construire un site – les niveaux de Garrett 25
Jean-Philippe MAGUÉ, Vincent MABILLOT

1. Une conception centrée utilisateur 25
Une méthode reconnue 25
Cinq niveaux pour cinq étapes 27
Un modèle bidimensionnel 28
2. La stratégie : repérer les objectifs du produit et les attentes de l'utilisateur 30
Objectifs et indicateurs 30
Cibles et personas 31
3. Le cadrage : lister les fonctionnalités (de l'application) et les contenus (du document) 33
Fonctionnalités et contenus 33

Spécifications fonctionnelles 35
Types de contenus 35
4. La structure : organiser les interactions et les informations 36
Design de l'interaction 36
Organisation informationnelle 37
Diagramme d'interaction et de navigation ou synoptique 39
5. L'ossature : définir l'organisation topographique des contenus 39
Modèle fil de fer ou wireframe 40
Design de l'interface 42
Design de la navigation 43
Design de l'information 44
Conventions et contrats de lecture 44
6. La surface : choisir l'apparence et s'adapter aux supports de consultation 46
Donner du sens aux sens 46
Entre contraste et uniformité 46
Couleurs et typographie 47
7. Assouplir la méthode 47
L'actualisation 48
L'agilité 48
Le transmédia 48
En résumé 49
Pour aller plus loin 49

CHAPITRE 3 Intégrer le transcanal – la matrice de Resmini et Rosati 51
Benoît HABERT, Christine MICHEL

1. Vers une architecture généralisée 51
2. Cinq critères 53
Rendre explorable et appropriable (*place-making*) 54
Rendre souple et robuste (*resilience*) 55
Rendre cohérent (*consistency*) 57
Rendre simple (*reduction*) 59
Coordonner (*correlation*) 61
3. Croiser canaux, critères et tâches 63
4. Intérêts et limites de la méthode 66
En résumé 67
Pour aller plus loin 67

CHAPITRE 4 Développer un projet en architecture de l'information 69
Jean-Michel SALAÜN

1. La gestion de projet 69
2. Mise en place : reformulation et organisation 72
Reformulation 72
Organisation 72
3. Analyse : contexte, contenu, utilisateurs 74
Les trois domaines 74
Les ressources 76
L'organisation 77
La proposition de valeur 78
Écosystèmes et cercles vertueux 79
Synthèse des trois domaines 81
4. Scénarios : premier livrable 82
Construction des alternatives 82
Présentation des scénarios : premier livrable 83
5. Solution : maquettes, prototype 85
Maquettes fonctionnelles 85
Prototype et second livrable 86
6. Mise en œuvre, évaluation, évolution 88
En résumé 88
Pour aller plus loin 89

CHAPITRE 5 Les mécanismes du web 91
Benoît HABERT

1. Contrat de lecture et mécanismes du web 91
La transformation du contrat de lecture 91
Les principes généraux 92
2. L'architecture de base du web 93
Les trois piliers : HTML, URL, HTTP 93
Le modèle client-serveur 97
Séparer la structure HTML et le rendu (CSS) 99
Manipuler le document côté client : JavaScript 101
3. L'architecture trois-tiers 103
4. Modélisations du domaine d'application 105
Les bases de données relationnelles : des tables liées entre elles 105
Les documents structurés : certification et remodelage 108

Les graphes de données 112
Combiner les modèles de données 116
5. Une place accrue du client 117
En résumé 118
Pour aller plus loin 118

CHAPITRE 6 Le grand Lego des données et des services 119
Christine MICHEL, Audrey SERNA, René CHALON

1. L'informatique ubiquitaire 119
L'expérience de l'ubiquité 119
Le grand Lego 119
2. L'informatique dans les nuages 120
Principes 120
Centres de traitement de données et techniques associées 121
Modèles de services 123
Limites du *cloud computing* 124
Un exemple : l'offre de Google 125
3. Le réassemblage 126
Mashup grand public 126
Mashup d'entreprise (ou *Business Mashup*) 128
Mise en œuvre d'un *mashup* 129
4. La contextualisation 130
Le contexte 130
Scénario fictif de contextualisation d'une application web 130
Trois modèles : plateforme, utilisateur, environnement 131
L'adaptation 133
Le design adaptatif ou *responsive design* 134
En résumé 137
Pour aller plus loin 137

CHAPITRE 7 L'expérience utilisateur – UX 139
Aurélien TABARD, Alain MILLE

1. Le design d'expérience 139
L'expérience vécue 139
Historique du terme UX 139
Définition de l'UX 141
Les facettes du design d'expérience 142
La pensée design 143
Une approche itérative et pluridisciplinaire 144

2. Développer l'empathie 145
Définition 145
Méthodes quantitatives et qualitatives 145
L'observation participante 146
Les entretiens 147
Autres méthodes 147
Utilisation des données d'observations et d'entretiens 148
Bilan 149
3. Prototyper 150
Définition 150
Prototyper l'apparence 151
Prototyper l'implémentation 152
Prototyper le rôle 152
4. Évaluer 152
Évaluation analytique et évaluation empirique 152
Le besoin de critères 153
L'évaluation 2.0 : passer à l'échelle du web 153
5. Personnaliser l'achat sur un site de vente de cosmétiques 155
Concevoir le site 155
Interactions avec l'utilisateur 156
Intégrer le client à une communauté 158
En résumé 160
Pour aller plus loin 160

CHAPITRE 8 Classer numérique 161
Stéphanie POUCHOT, Benoît EPRON

1. Classifier 161
Trois moments 161
Deux étapes 163
Limites des classifications traditionnelles 163
La classification à facettes de Ranganathan 164
Tentatives d'adaptation : FRBR et Dublin Core 165
2. Classifier sur le web 166
Un enjeu déterminant 166
Un raisonnement pragmatique 166
Intégrer le multimarque dans un site de vente de cosmétiques 168
3. Classer par l'utilisateur 170
Folksonomies et traces 171
Tri par cartes 172

4. Classer par les machines 174
La logique algorithmique 174
Les moteurs de recherche 175
L'organisation des affinités 177
Le web des données 178
Big, big, big... 179
En résumé 181
Pour aller plus loin 182

CHAPITRE 9 Un nouveau contrat de lecture/écriture 183
Jean-Michel SALAÜN

1. De l'ordinateur personnel au nuage 183
2. L'agencement des éléments 184
3. Vers un contrat de lecture/écriture 186
4. L'UX et l'organisation de l'information 187
5. Pour une déontologie de la profession 188
En résumé 190
Pour aller plus loin 191
Pour poursuivre la veille sur l'architecture de l'information 191

INDEX 193

TABLE DES MATIÈRES 201